POLSKI ZWIĄZEK GIER SPORTOWYCH

PIŁKA KOSZYKOWA

OFICJALNE PRZEPISY
I KOMENTARZE

WARSZAWA 1933

POLSKI ZWIĄZEK GIER SPORTOWYCH

PIŁKA KOSZYKOWA

OFICJALNE PRZEPISY
I KOMENTARZE

WARSZAWA 1933

Nakładem P. Z. G. S.

wyszły:

Hazena i Szczypiorniak.

Przepisy piłki siatkowej.

Do nabycia

w Księgarniach, składnicach sportowych

i sekretarjacie P. Z. G. S.

Warszawa, M. Konopnickiej 6

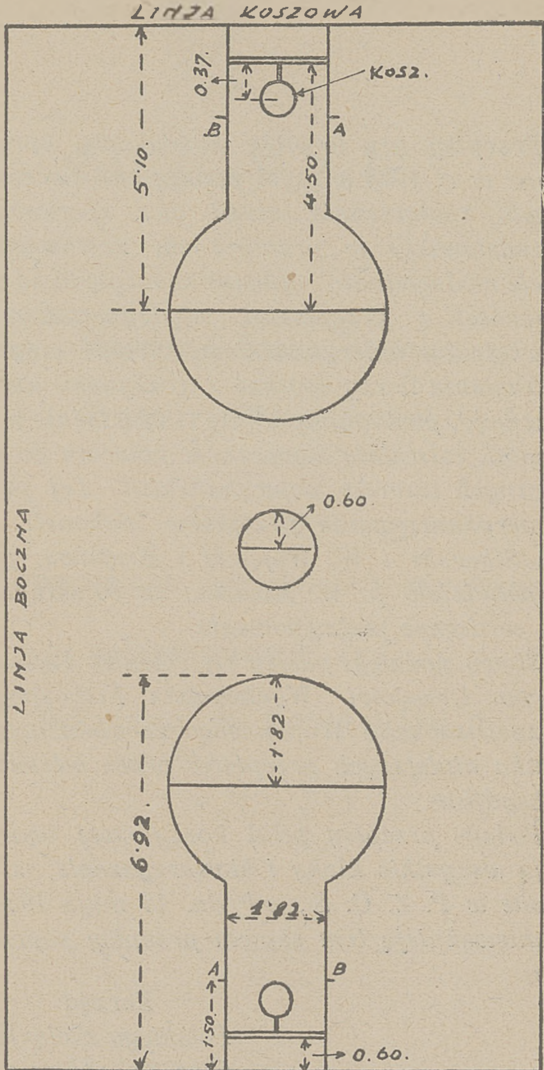
Zakł. Druk. F. Wyszyński i S-ka, Warszawa.

Przepisy gry w piłkę koszykową, opracowane w r. 1928 w myśl panującego ówcześnie prądu spolszczania zasad gier sportowych, przedstawiały w praktycznem zastosowaniu wiele niedogodności, głównie ze względu na rozbieżności z przepisami międzynarodowemi, a właściwie amerykańskiemi. Wobec ciągłego wzrastania liczby spotkań z drużynami zagranicznemi, posługującemi się temi właśnie przepisami, zaistniała konieczność powrotu do klasycznych wzorów amerykańskich. Tej pracy zamerykanizowania przepisów dokonali pp. W. Sikorski i W. Wójcicki z Krakowa, przy współudziale p. W. Kwasta, za co składamy im serdeczne podziękowanie.

Słowo podzięki należy się również Państwowemu Urzędowi Wychowania Fizycznego i Przysposobienia Wojskowego za umożliwienie druku niniejszych przepisów przez udzielenie subsydjum.

Podane przepisy piłki koszykowej obowiązują wszystkie kluby i stowarzyszenia, zrzeszone w P. Z. G. S., od dn. 15 maja 1933 r. i unieważniają tem samem przepisy poprzednie.

Zarząd
Polskiego Związku
Gier Sportowych



Boisko do gry w piłkę koszykową.

I. BOISKO I PRZYBORY.

Boisko do gry.

Boisko, poziome, równe, wolne od przeszkód, utrudniających grę, posiada kształt prostokąta o długości 18,30—27,40 m. i szerokości 10,60—15,20 m. Linje dłuższe nazywają się linjami bocznemi, krótsze—koszowemi. Do zawodów mistrzowskich pod gołem niebem wymiary boiska wynoszą 27×15 m. **1. Boisko**

Boisko oznacza się wyraźnie dobrze widocznemi linjami, oddalonemi od najbliższych przedmiotów mogących w grze przeszkadzać, przynajmniej o 1 m. **2. Wyznaczanie boiska**

Nie wlicza się do wymiarów boiska szerokości linij, ograniczających boisko. Uważa się, że znajdują się one poza jego obrębem.

Dokładnie na środku boiska nakreśla się koło o promieniu 60 cm., przedzielone średnicą, równoległą do linij koszowych.

Pola karne wyznaczają dwie linje, prostopadłe do koszowych, poprowadzone symetrycznie w odległości 91 cm. od dłuższej osi boiska. Pola te zamyka od wnętrza boiska łuk

koła, zakreślonego promieniem 1,82 m. z punktu na osi, leżącego w odległości 5,10 m. od linij koszowych (patrz rys. boiska).

Granice boiska, pola karnego, oraz koło środkowe wraz ze średnicą — wyznacza się linjami szerokości 5 cm.

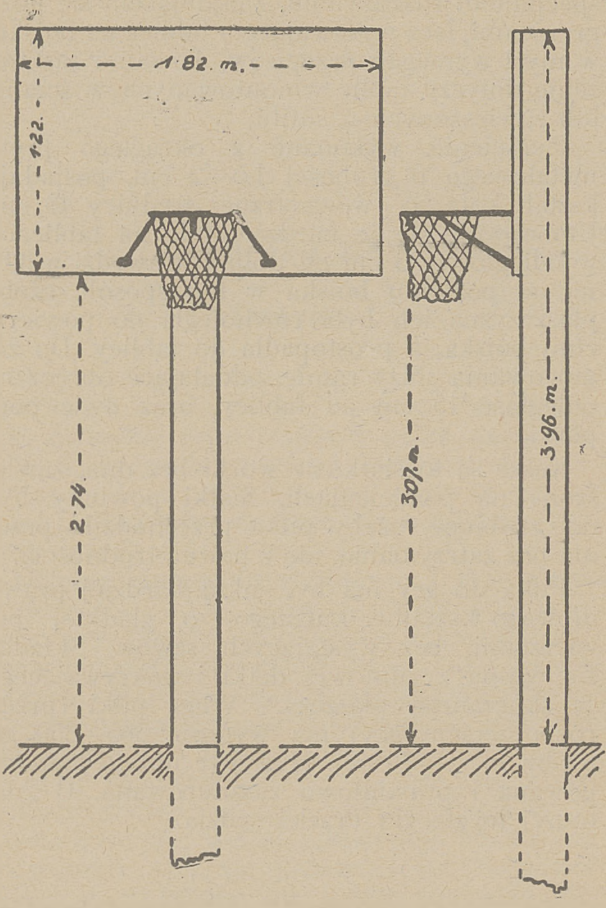
Na linjach prostych, ograniczających korytarz pola karnego, oznacza się w odległości 1,50 m. od linij koszowych 2 odcinki prostopadłe, długości 5 cm. Przy odcinkach tych można zaznaczyć literami A (atakujący) i B (broniący) miejsca, gdzie mają pierwszeństwo w ustawieniu się odpowiedni gracze przy wykonywaniu rzutu karnego. Litera A jest zawsze po prawej stronie gracza wykonującego rzut karny.

Wewnątrz łuków, ograniczających pola karne, biegną linje rzutów karnych, w odległości 5.10 m. od linij koszowych, równolegle do nich. Posiadają one szerokość 2,5 cm.

Urządzenia i przybory do gry.

3. Tablice Tablice do koszów są to prostokąty z drzewa o wymiarach 1,82 × 1,22 m., mocno i pewnie umocowane. Mogą być również wykonane z innego gładkiego i twardego materjału, jak szkło, stal i ebonit. Zwrócona ku boisku strona tablicy (z wyjątkiem szklanej) powinna być pomalowana na biało.

Tablice umieszcza się pionowo ponad dłuższą osią boiska, równolegle do linij koszowych i w odległości 60 cm. od nich, w ten sposób, by dolna ich krawędź (dłuższa) znajdowała się na wysokości 2,74 m. nad poziomem boiska. Na boiskach pod gołem niebem tablice przymocowuje się do słupów o przekroju pozio-



Tablice z koszami, przymocowane do słupów pod gołem niebem.

mym nie przekraczającym 12 × 15 cm, lub na specjalnem rusztowaniu, znajdującem się poza granicami, lecz wysuwającem tablicę na boisko, w myśl wymagań przepisów. To samo zastrzeżenie dotyczy tablic wmontowanych w ścianę, lub zawieszonych u sufitu.

4. Kosze Pierścienie, wykonane z okrągłego pręta metalowego o grubości 1,5—2 cm, posiadają kształt koła o wewnętrznej średnicy 46 cm. Umocowuje się je bardzo silnie na tablicach w odległości 33 cm od dolnej krawędzi a 3,07 m. od poziomu boiska w ten sposób, ażeby płaszczyzna ich była równoległa do powierzchni boiska, a prostopadła do tablicy. Do zamocowania służy ramię, oddalające obręcz na odległość 15 cm od tablicy, oraz dwie podpórki.

Kosze są to siatkowe worki bez dna, zawieszone na pierścieniach. Siatki powinny być tak zrobione, ażeby piłka przechodziła przez nie bez zatrzymania, ale z pewną trudnością.

5. Piłka Piłka do gry ma być jaknajbardziej prawidłowego kształtu kulistego, o gładkiej powierzchni, bez wystających szwów. Składać się winna z gumowej dętki i pokrywającego ją skórzanego płaszcza. Waga piłki (przed rozpoczęciem gry) ma wynosić 565—650 gr, a obwód 76—79 cm. Musi być dobrze napompowana i prawidłowo zasznurowana. O zdatności jej do gry orzeka sędzia.

II. GRA I JEJ ZASADY.

Drużyny.

W grze uczestniczą dwie walczące ze sobą drużyny. Każda drużyna stara się zdobyć jaknajwiększą ilość punktów przez wrzucenie piłki do kosza, bronionego przez przeciwną. **6. Cel gry**

Każda drużyna składa się z pięciu graczy (czek), z których jeden(na) jest kapitanem(ką), oraz dowolnej ilości rezerwowych *). **7 Skład drużyn**

Kapitan reprezentuje drużynę i ma prawo występować w jej imieniu. Przed rozpoczęciem gry podaje sekretarzom nazwiska, numery i pozycje graczy. W odpowiedni sposób zwraca się do sędziego w sprawie interpretacji rozstrzygnięć, lub niezbędnych informacyj. Poza nim żaden z graczy nie ma prawa zwracać się bezpośrednio do sędziego, z wyjątkiem wypadków, przewidzianych w p. 9. **8 Kapitan**

Graczowi nie wolno opuszczać boiska bez pozwolenia sędziego głównego lub pomocniczego, z wyjątkiem wypadku przewidzianej **9. Zmiany graczy**

---

*) W zawodach o mistrzostwo okręgowe i Polski liczba rezerwowych wynosić może najwyżej pięć osób.

przepisami środkowej przerwy w połowie gry.

Gracz rezerwowy, kiedy ma wejść na boisko, podaje sekretarzowi swoje nazwisko, numer i miejsce, na którem ma grać. Wolno mu wejść na boisko i zgłosić się do sędziego głównego dopiero na sygnał sekretarzy w chwili, gdy piłka nie jest w grze. Gracza tego nie wolno odwołać z boiska przed wznowieniem gry.

Gracz, który zeszedł z boiska, może powrócić do gry najwyżej jeden raz. Nie wolno mu wracać, gdy został usunięty przez sędziego, albo zdyskwalifikowany za popełnienie czterech przewinień osobistych.

10. Numeracja graczy Każdy gracz powinien mieć przyszyty na plecach numer o grubości cyfr 3, a wysokości 15 cm.

Dla ułatwienia sędziowania pożądane jest nieumieszczanie na koszulkach numerów 1 i 2.

Rozpoczęcie gry.

11. Losowanie Przed rozpoczęciem zawodów sędzia przeprowadza z kapitanami obu drużyn losowanie o prawo wyboru koszów. Po losowaniu drużyny zajmują połowy boiska przy własnym koszu, zwracając się w stronę kosza przeciwnika.

12. Rzut sędziowski Gra rozpoczyna się w środku boiska rzutem sędziowskim w następujący sposób: sędzia podrzuca piłkę do góry między stojących naprzeciw siebie dwu zawodników obu grających zespołów, którzy starają się ją odbić w dogodnym dla swej drużyny kierunku. Gracze ci stoją po swojej stronie wewnątrz lub zewnątrz koła środkowego, byleby dotykali jedną nogą

jego obwodu. Nie mogą przytem przekraczać średnicy koła i wchodzić na połowę przeciwnika. Pozostali ustawiają się na boisku w dowolny sposób, byle nie przeszkadzali sędziemu, ani graczom wybijającym. Sędzia podrzuca piłkę wysoką, prostopadle do góry tak, żeby spadła między graczy. Po podrzuceniu gwiżdże w chwili, gdy piłka znajduje się w najwyższem położeniu. Graczom wolno odbijać ją dopiero w czasie spadania. Jeżeli piłka spadnie na ziemię niedotknięta, względnie bezpośrednio od wspólnego uderzenia graczy wypadnie poza granice boiska — sędzia ponawia swój rzut w ten sam sposób i w tem samem miejscu.

Nie wolno wybijać piłki wcześniej, zanim osiągnęła najwyższe położenie, ani przed jej odbiciem opuścić swego miejsca, na którem wolno jednak podskoczyć.

Wybijającym nie wolno odbić piłki więcej niż dwa razy bezpośrednio po sobie. Wolno im dotknąć ją po raz trzeci, ale dopiero wtedy, gdy w międzyczasie zetknęła się z ziemią, koszami, lub tablicami, czy też została dotknięta przez któregoś z pozostałych graczy.

Czas trwania gry.

Gra składa się z dwuch części po 20 minut każda, rozdzielonych dziesięciominutową przerwą środkową. Przy wznowieniu gry po przerwie drużyny zamieniają się na kosze i grają w przeciwną stronę, niż przed przerwą. **13. Czas gry**

W zawodach pań, oraz chłopców w wieku 14—16 lat czas gry należy podzielić na 4 części po 8 minut, z przerwą po pierwszej i trzeciej ćwiartce — jednominutową, po drugiej —

dziesięciominutową. Dla dziewcząt poniżej 16, a chłopców poniżej 14 lat wieku zaleca się trwanie każdej części gry skrócić do 6 minut i przedłużyć małe przerwy do 2 minut.

14. Przerwy w grze Podczas małych przerw nie wolno graczom schodzić z boiska, ani przyjmować wskazówek lub rad od trenera czy widzów. Zmiana boisk następuje tylko raz jeden, po upływie dużej przerwy, a po małych przerwach — gra się do tych samych koszów.

Przepisy wymagają od drużyny całkowitej samodzielności w grze, zabraniając komunikowania się graczy z trenerem, rezerwowymi, sympatykami i t. d. nietylko w czasie gry, ale i podczas przerw, z wyjątkiem przerwy głównej (drużyna nie schodzi z boiska podczas przerw okolicznościowych). Sędziowie tego izolowania drużyny winni ściśle przestrzegać, karząc tego rodzaju przewinienia — rzutami karnemi.

15. Wygrana bez walki Na 3 minuty przed końcem przerwy sędzia zwraca uwagę kapitanom drużyn na zbliżającą się chwilę wznowienia gry. Jeżeli po upływie 1 minuty od sygnału sędziego, czy to na początku drugiej połowy gry, czy po jakiekolwiek innej przerwie, jedna z drużyn nie stawi się w komplecie na boisku — bez względu na to grę należy rozpocząć. Jeżeli niema całej drużyny — sędzia odgwizduje zakończenie zawodów i w protokule stawia wniosek o przyznanie zwycięstwa bez walki przeciwnej w stosunku 2 : 0.

W takim wypadku sędzia, mimo że na boisku znajduje się tylko jedna drużyna, daje hasło na zaczęcie gry i prowadzi ją do strzelenia pierwszego kosza.

Za „kosz“ zdobyty przez drużynę „z gry“, zalicza się na jej korzyść dwa punkty, z rzutu karnego — tylko jeden. **16. Obliczanie punktów**

Spotkanie wygrywa drużyna która w przepisanym czasie gry zdobędzie większą ilość punktów.

Można wygrać również różnicą jednego punktu.

Gra kończy się z gwizdkiem sędziego, danym na sygnał mierzącego czas. Jeżeli w międzyczasie zaszedł wypadek przewinienia, wymagającego zastosowanie rzutu karnego — należy pozostawić czas na jego wykonanie. **17. Koniec gry**

Gdy gra po skończeniu spotkania jest nierozstrzygnięta, czyli obie drużyny posiadają po jednakowej ilości punktów — wówczas sędzia, bez zatrzymywania, spotkanie przedłuża o dalsze 5 minut. Jeżeli i tym razem rozstrzygnięcie nie nastąpiło — dodaje tyle okresów pięciominutowych, ażeby dać możność wytworzenia się potrzebnej różnicy punktów. Jeżeli się prowadzi grę w ćwiartkach 6 lub 8 minutowych — każdy dodatkowy okres ma wynosić 3 minuty. Przed każdym dodatkowym okresem dozwolona jest przerwa jednominutowa. Każde przedłużenie uważa się za dalszy ciąg drugiej połowy gry, wobec czego drużyny nie zmieniają koszów. Na początku każdego okresu wprowadza się piłkę do gry rzutem sędziowskim w środku boiska. **18 Przedłużania gry**

Podczas gry kobiet i zespołów młodzieży dopuszczalna jest pięciominutowa przerwa między pierwszym a drugim okresem dodatkowym, i w czasie tej przerwy wolno opuścić boisko. Nie wolno dla tych zespołów gry przedłużać ponad trzy okresy. Przerwa pomiędzy drugiem a trzeciem przedłużeniem może trwać tylko jedną minutę.

19. Przerwy okolicznościowe

Prócz normalnej przerwy środkowej w połowie, lub po każdej ćwiartce gry, dopuszczalne są przerwy okolicznościowe, podyktowane względami życiowemi, również zarządzane przez sędziego głównego. Przyczyną ich może być wypadek któregoś z graczy, lub poprostu żądanie kapitana jednej z drużyn dla tych czy innych powodów. Prosić sędziego o przerwę można, gdy piłka wyszła z gry, lub gdy się ją ma w swem posiadaniu.

20. Przerwa na żądanie

Przerwa na żądanie trwa jedną minutę. Drużyna, która o przerwę prosiła, może ją skrócić, natomiast przedłużenie ponad 1 minutę — powoduje zaliczenie tego czasu jako wyzyskanie następnej, przysługującej przerwy. Podczas spotkania można trzykrotnie uzyskać przerwę. O ile drużyna wykorzystała swoje trzy przerwy, sędzia — jeśli uzna za potrzebne — może na jej prośbę zarządzać przerwy dodatkowe, ale za każdym razem obowiązany jest ukarać ją przyznaniem rzutu karnego przeciwnej.

21. Przerwy dla zmiany graczy

Nie uważa się za „przerwę na żądanie“, prośby kapitana o przerwę w celu zmiany gracza, o ile nie zabiera ona więcej czasu, niż 30 sek., oraz w wypadku dyskwalifikacji zawodnika i wynikłej stąd potrzeby zastąpienia go przez innego, byleby ta zamiana nie trwała dłużej ponad jedną minutę.

22. Wznawianie gry

Po skończonych przerwach okolicznościowych grę wznawia się: a) tym rzutem, jaki w chwili żądania przerwy był przez sędziego zarządzony, b) rzutem wolnym, jeżeli była to przerwa na żądanie drużyny, posiadającej piłkę (przyczem wprowadza ją do gry ten sam gracz, co ją miał podczas przerywania) lub

wreszcie w każdym innym wypadku — c) rzutem sędziowskim w miejscu, w którem piłka znajdowała się w chwili ogłaszania przerwy, i pomiędzy dwuch graczy, będących wówczas w najmniejszej od niej odległości.

W czasie przerw okolicznościowych nie wolno drużynom trenować się w podawaniu piłki, strzelaniu do kosza i t. p.

Piłka poza boiskiem (aut).

Gracz znajduje się poza boiskiem, jeżeli mając piłkę w swem posiadaniu, jakąkolwiek częścią ciała dotknie pola poza linjami granicznemi, a nawet samych linij, względnie przedmiotu lub osoby poza boiskiem. **23. Gracz poza boiskiem**

Piłka jest poza boiskiem, jeżeli dotknie pola poza linjami granicznemi, a nawet samej linji, względnie przedmiotu lub osoby poza boiskiem. **24. Piłka poza boiskiem**

Jeżeli piłka uderzy o umocowanie tablicy (z wyjątkiem podtrzymującego ją słupa) i odbije się na boisko — uważana jest za piłkę poza boiskiem.

Zagrania piłką.

Na grę składają się następujące po sobie fragmenty właściwej gry, przeplatane krótkiemi przerwami, zarządzanemi przez sędziego. W czasie tych przerw piłka jest „martwa“, albo „wychodzi z gry“. **25. Piłka „martwa“**

Piłkę w grze wolno chwytać i rzucać rękami, podawać czy toczyć w dowolnym kierunku, lub odbijać każdą częścią ciała, z wyjątkiem nóg poniżej kolan. **26. Dotykanie piłki**

27. Bieg z piłką Nie wolno biec z piłką, t. zn. posunąć się więcej niż jeden krok w jakimkolwiek kierunku, trzymając piłkę w rękach. Jeżeli gracz schwycił piłkę stojąc w miejscu, ma prawo zrobić obrót zwodzący stojąc na jednej nodze. Gdy chce piłkę skozłować, podać lub rzucić do kosza, może i tę nogę podnieść lub podskoczyć, jednak piłki musi pozbyć się wcześniej, zanim obu nogami z powrotem stanie na ziemi. Jeżeli schwyta piłkę, będąc w biegu, ma prawo zrobić dwa kroki, niezbędne do zatrzymania się. Obrót zwodzący po zatrzymaniu się wolno zrobić tylko do tyłu.

28. Prowadzenie piłki Prowadzenie piłki jest to zyskiwanie terenu przy stałem utrzymaniu jej w swojem posiadaniu. Polega na odbijaniu, podbijaniu, podrzucaniu, toczeniu, kozłowaniu i balansowaniu piłki przez jednego gracza do chwili przejścia jej do innego. Pod pojęcie prowadzenia podciąga się również upuszczanie piłki, przekładanie z ręki do ręki, niezręczne chwytanie i t. p. W chwili, gdy piłka spocznie w jednej lub obu rękach, albo dotknie obu rąk jednocześnie — prowadzenie kończy się i gracz musi albo podać piłkę innemu, albo rzucić ją do kosza. Po ukończeniu prawidłowego prowadzenia, graczowi wolno wykonać obrót zwodzący. Gracz ma prawo tylko raz jeden w czasie prowadzenia podrzucić piłkę do góry i złapać, nie uderzając nią o ziemię, tablicę, czy innego gracza.

Po prawidłowem prowadzeniu wolno graczowi rzucić piłkę do kosza. Kolejnych rzutów do kosza bezpośrednio jeden po drugim nie uważa się za prowadzenie.

29. Kozłowanie Najbardziej używany sposób prowadzenia — odbijanie piłki o ziemię jedną ręką w miejscu

lub podczas biegu — nazywa się kozłowaniem. Kozłować można dowolnie, jedną lub drugą ręką na zmianę.

30. Obrót zwodzący

Obrotem zwodzącym (pivot) nazywa się manewr, gdy gracz, trzymając piłkę, obraca się się w miejscu na jednej nodze, drugą zaś wykracza dowolną ilość razy w którymkolwiek kierunku.

31. Przetrzymywanie piłki

Gdy dwaj gracze przeciwnych partyj trzymają piłkę jedną lub obiema rękami, nie chcąc jej oddać jeden drugiemu — zachodzi przetrzymanie piłki. Piłkę może przetrzymać również jeden gracz, jeżeli, będąc obstawiony lub z innych powodów, nie wprowadza jej do gry.

Bardzo często dwóch graczy chwyta jednocześnie, lub kolejno piłkę, usiłując wejść w wyłączne jej posiadanie. Jeżeli dość szybko jeden z nich bez niedozwolonej brutalnej przemocy piłkę zdobył, gry nie przerywa się. Natomiast gdy obaj mocno piłkę trzymają, należy ogłosić ją za „przetrzymaną" i wprowadzić do gry rzutem sędziowskim między tymi dwoma graczami.

Jeżeli gracz, znajdując się na własnej połowie boiska, przetrzymuje piłkę dłużej niż 5 sekund nawet wtedy, gdy przeciwnik nie naciera, oczekując na zagranie, uważa się to również za przetrzymanie piłki. W takim wypadku sędzia grę przerywa i karze przetrzymanie rzutem wolnym.

32. Zatrzymywanie

Zatrzymaniem nazywa się objęcie lub chwyt, krępujący swobodę ruchów przeciwnika.

33. Zastawianie

Zastawianie jest to krępowanie ruchów gracza bez piłki przez zagradzanie drogi ciałem, w celu przeszkodzenia mu w akcji.

Zachodzi wypadek zastawiania, gdy gracz celowo zabiega drogę przeciwnikowi, który nie mając piłki wybiega na pozycję. Bardzo często gracz obrony zwłaszcza w bliskości granic przepuszcza

piłkę i do biegnącego za nim przeciwnika odwraca się plecami. Zasady gry zabraniają wyraźnie przeszkadzania graczowi bez piłki, wychodząc z tego słusznego założenia, że ośrodkiem zainteresowania i starań gracza winna być piłka, a nie przeciwnik. Za zastawianie należy karać, gdyż jest ono najczęściej źródłem brutalnych reakcyj, trzeba jednak zwracać uwagę na obu będących w akcji partnerów, gdyż niejednokrotnie czyste obstawianie gracza wyprowadza go z równowagi i pcha do brutalnych zderzeń z obrońcą.

Wprowadzanie piłki w grę.

34. Rzut sędziowski na środku

Na rozpoczęcie zawodów piłka zostaje wprowadzona w grę rzutem sędziowskim, dokonanym na środku boiska.

W ten sam sposób sędzia wprowadza piłkę w grę:

a) na początku każdej połowy lub ćwiartki gry, oraz przy przedłużeniu gry;

b) po każdym strzelonym koszu;

c) jeżeli rzut karny nastąpi po przewinieniu technicznem, bez względu, czy kosz zdobyto, czy nie.

d) po ostatnim karnym rzucie przy przewinieniu obustronnem.

35. Rzut sędziowski w innem miejscu

Gdy sędzia podrzuca piłkę pomiędzy dwuch graczy w jakimkolwiek miejscu boiska, nie w środku, gracze ci zachowują się tak, jak przy podrzucaniu na środku.

36. Wprowadzanie piłki w grę z poza boiska

Jeżeli podczas gry gracz względnie piłka z winy jednej z drużyn znajdzie się poza boiskiem — sędzia natychmiast przerywa grę i przyznaje drużynie przeciwnej prawo jej wznowienia rzutem wolnym. Gracz wykonujący ten rzut staje poza linją graniczną w miejscu, którędy piłka ją przekroczyła i w dowol-

ny sposób ją skierowuje z powrotem do któregokolwiek gracza na boisku. Rzut wolny może być wykonany wyłącznie z poza jednej z linij bocznych, w razie więc wyjścia piłki w pole poza linję koszową — wprowadza się ją do gry z rogu, z miejsca poza linją boczną, tuż przy jej zbiegu z koszową.

Gdy przeciwnicy przeszkadzają w wykonywaniu tego rzutu — można się cofnąć do tyłu. Uzyska się w ten sposób potrzebną swobodę ruchów dzięki temu, że prócz rzucającego nikomu nie wolno wychodzić poza obręb boiska. Jeżeli jednak przestrzeń poza granicami jest z jakichkolwiek powodów ograniczona — wówczas żadnemu graczowi nie wolno stać bliżej, niż w odległości jednego metra od rzucającego. Z tego względu zaleca się wyznaczać również cienką linję wewnątrz boiska, równoległą do granicznej, w odległości 1 metra.

Jeżeli sędzia nie może określić, której drużyny gracz ostatni dotykał piłki przed jej wyjściem w pole, wybiera po jednym zawodniku z obu drużyn i wprowadza piłkę w grę rzutem sędziowskim pomiędzy nich. Gracze stają wówczas bokiem do linji w odległości 1 metra od granicy, zwróceni twarzą każdy w stronę kosza przeciwnika. Jeżeli i wówczas bezpośrednio od wspólnego ich uderzenia piłka wyjdzie znowu poza boisko — sędzia rzut powtarza.

Sędzia powinien głośno i wyraźnie rozstrzygać, której drużynie przysługuje prawo rzutu wolnego. W razie nieporozumienia — chwyta piłkę w ręce i daje graczom możność ustawienia się i zorjentowania w sytuacji.

III. PRZEKRACZANIE PRZEPISÓW

Klasyfikacja przekroczeń.

Wszelkie przekroczenia przepisów zauważone i natychmiast ukarane z obowiązku przez sędziego klasyfikuje się jako błędy techniczne albo przewinienia techniczne lub osobiste.

37. Błąd techniczny Błąd techniczny jest to przekroczenie bez złej woli przepisów określających zasady gry. Błędv techniczne karze się rzutem wolnym.

38. Przewinienie techniczne Przewinienie techniczne jest to rozmyślne ominięcie przepisów, bez fizycznego zetknięcia się z przeciwnikiem. Przewinienie to karze się rzutem karnym.

39. Przewinienie osobiste Brutalne nadużywanie siły fizycznej, używanie niezgodnych z duchem sportowym sposobów gry, zasadniczo przy osobistem zetknięciu się z przeciwnikiem, jest przewinieniem osobistem. Przewinienia takie karane są jednym lub wieloma rzutami karnemi. W razie popełnienia cięższego przewinienia, gracz może być usunięty z boiska.

Mimo że przepisy piłki koszykowej surowo karzą grę brutalną, to jednakże w każdem najbardziej „fair“ prowadzonem spotkaniu mogą zajść

zderzenia graczy, wynikłe z akcji prowadzonej z dużą szybkością na stosunkowo małem boisku. Sędzia winien wyczuwać intencję i nie karać za nieuniknione wypadki zderzeń wynikłe z przepisowego startowania graczy do piłki. Z drugiej strony nie należy zapominać, że rzut karny w koszykówce nie ma n. p. tego wyjątkowego znaczenia co w piłce nożnej i należy go uważać za zjawisko normalne w grze. W koszykówce, grze niezwykle precyzyjnej, stosunkowo nieznaczne szarpnięcie za rękę, przytrzymanie dłonią, popchnięcie ręką, odepchnięcie ciałem przy wspólnym chwycie, zaatakowanie ciałem gracza kozłującego i t. d. uniemożliwia zdobycie kosza i winno być bezwzględnie karane rzutami karnemi.

Atakowanie przeciwnika z tyłu wywołuje zazwyczaj osobiste zetknięcie, które należy uważać za przewinienie osobiste. Sędziowie powinni specjalnie uważać na ten sposób gry.

Jednem słowem należy ostro karać wszelkie nieuczciwe i brutalne, choćby nawet niegroźne w skutkach przeszkadzania w grze, nie dopuszczać do atakowania z tyłu a jednocześnie nie krzywdzić graczy za zderzenia nieuniknione, zaszłe wbrew ich czystym intencjom zdobycia piłki.

Przewinienia osobiste wynikłe na tle prowadzenia (dribbling) są trudne do rozsądzenia. Czy prowadzący zawinił, czy też za osobiste zetknięcie odpowiada gracz obrony? Czy też może było to podwójne przewinienie, bo obaj gracze zawinili?

Wypadki tego rodzaju należy rozstrzygać w sposób następujący:

Jeżeli gracz obrony ustawił się na drodze kozłującego — to za jakiekolwiek zetknięcie odpowie gracz kozłujący. Jeżeli gracz obrony stara się zatrzymać kozłującego od tyłu — to on jest zwykle stroną winną. Jeżeli gracz obrony atakuje kozłującego pod kątem prostym w kierunku kozłowania, to winni mogą być obaj. Zazwyczaj sędziowie w tych wypadkach niesłusznie obwiniają gracza obrony. Pierwszy impuls każe im ukarać właśnie jego, nawet, jeżeli kozłujący niewiele, lub wcale nie starał się go minąć. A tymczasem kozłujący często przebija się, uderzając przeciwnika biodrem, rozpychając łokciami, lub nawet odtrącając

rękami, obrona zaś atakowanego z obawy kary, jest słaba i nieskuteczna. Sędziowie nie powinni być zbyt pochopni do karania obrony i pamiętać, że bardzo często wina leży po stronie kozłującego.

40. Przewinienia obustronne Przewinienie obustronne zachodzi, gdy przekroczenia przepisów dokonują jednocześnie gracze obu drużyn.

Rzuty karne.

41. Rzut wolny Rzutem wolnym nazywa się przyznane jednej z drużyn prawo rzucenia piłki z poza boiska.

42. Rzut karny Rzutem karnym nazywa się dane jednej z drużyn prawo rzucenia piłki bezpośrednio do kosza z poza linji rzutu karnego.

Rzut karny, zarządzony za przewinienie osobiste, musi być wykonany przez tego gracza, który został poszkodowany. Jeżeli inny gracz go wykona — to kosz w ten sposób zdobyty nie może być zaliczony, a piłkę wprowadza do gry rzut sędziowski na środku. Gdy gracz, mający prawo do rzutu doznał takiej kontuzji, że musi zaprzestać gry, zastąpić go może w egzekwowaniu rzutu karnego inny gracz. Jeżeli sędzia usuwa z boiska gracza, który posiada prawo do rzutu karnego — to obowiązany jest pozwolić mu na dokonanie rzutu.

Rzuty karne, zarządzone w konsekwencji przewinień technicznych, mogą wykonywać którzykolwiek gracze drużyny, mającej prawo rzutu.

Jeżeli kosz zdobyto, piłkę wprowadza się do gry na środku, chyba, że przyznano więcej rzutów karnych, niż jeden.

Jeżeli piłka przy rzucie karnym, przyznanym w następstwie przewinienia osobistego, nie trafi do kosza — to pozostaje nadal w grze.

IV. KARANIE PRZEKROCZEŃ.

Kary za błędy techniczne.

Jeżeli gracz: a) rzuca do kosza, gdy piłka jest martwa; b) wykonując karny rzut wchodzi na linję rzutu karnego, lub ją przekracza, zanim piłka dotknie kosza, lub tablicy, względnie zużywa więcej czasu, niż 10 sek. na rzut — **kosza nie zalicza się.**

W takich wypadkach piłkę wprowadza w grę rzut sędziowski na najbliższej linji karnego rzutu, bez względu na to, czy kosz zdobyto, czy nie.

Jeżeli gracz: a) stał się przyczyną wyjścia piłki poza boisko; b) wnosi piłkę na boisko z poza granic; c) dotknął piłki po rzuceniu jej z poza granic, zanim inny gracz jej dotknął; d) zużył więcej niż 5 sek. przy wprowadzaniu piłki do gry z poza granic — wówczas piłka przechodzi do przeciwnika, który **wykonuje rzut wolny.**

Jeżeli podczas rzutu karnego gracz tej drużyny, która rzut wykonywa wkroczył na teren lub dotknął linji karnego rzutu, zanim piłka dotknęła kosza, ewentualnie tablicy — **rzutu**

nie liczy się i grę wznawia rzut sędziowski na linji karnego rzutu. Wyjątek stanowi rzut karny w następstwie przewinienia technicznego, gdyż wówczas grę wznawia się ze środka boiska.

Jeżeli w wykonywaniu karnego rzutu przeszkodzi gracz przeciwnej drużyny — trafny **rzut się liczy,** a jeżeli piłka do kosza nie trafi, to drużyna rzucająca **ma prawo do powtórzenia rzutu.** Jeżeli przekroczenie popełnią gracze obu drużyn — kosz, choć trafiony — **nie liczy się,** a piłkę wprowadza do gry sędzia rzutem na linji karnego rzutu.

Jeżeli gracz pod własnym koszem dotykał piłki, lub kosza, w czasie, gdy piłka wpadając do kosza jest na jego brzegu, lub wewnątrz — sędzia **ogłasza zdobycie kosza,** bez względu na to, czy kosz zdobyto, czy nie. Jeżeli błąd ten popełniono przy koszu przeciwnika **nie przyznaje się punktów,** choćby je zdobyto. Grę wznawia rzut sędziowski na najbliższej linji karnego rzutu.

Rzutem wolnym dla przeciwnika karze się:

a) bieganie z piłką, kopanie jej, lub uderzanie pięściami.

Kopanie jest tylko wtedy przekroczeniem, o ile jest aktem czynnym. Przypadkowe odbicia stopą, lub nogą poniżej kolana nie należy uważać za przekroczenie.

b) podawanie piłki innemu graczowi w czasie wykonywania karnego rzutu;

c) ponowne poprowadzenie piłki bezpośrednio po ukończeniu pierwszego, chociaż w międzyczasie piłka nie dotknęła innego gracza,

kosza, czy tablicy, ani też nie została wybita z rąk przez przeciwnika;

d) dotykanie piłki podczas rzutu sędziowskiego, zanim osiągnęła pełną wysokość, chwytanie jej po dwukrotnem podbiciu w locie, zanim dotknęła ziemi, któregokolwiek z pozostałych graczy, kosza, lub tablicy.

Jeżeli błąd wynikł ze złego podrzucenia piłki przez sędziego, należy rzut powtórzyć. Powtórzenie winno nastąpić i w tym wypadku, gdy gracze chociażby usiłowali tylko odbić piłkę przedwcześnie.

Kary za przewinienia techniczne.

1. Wstrzymywanie gry, to zn. a) przetrzymywanie piłki, po decyzji sędziego, przyznającej rzut wolny przeciwnikowi; b) przeszkadzanie graczowi, który wykonuje rzut wolny. c) żądanie przerwy, gdy się wykorzystało już trzykrotnie swój czas przerwy, lub też żądanie przerwy, gdy piłka jest w grze i w posiadaniu przeciwnika, d) opuszczanie swego miejsca w kole, lub też łapanie piłki zanim ją odbito w czasie rzutu sędziowskiego; e) zachowywanie się w sposób, utrudniający prowadzenie gry sędziemu.
2. Wchodzenie na boisko celem zmiany gracza bez zgłoszenia się u sekretarza i przed przerwaniem gry.
3. Kwestjonowanie orzeczeń sędziów i wogóle zachowywanie się niesportowo.
4. Samowolne opuszczanie boiska.
5. Wchodzenie do gry, gdy się ją dwakroć opuściło.

— sędzia karze **jednym rzutem karnym.** W wypadku pod 5 — gracz zostaje usunięty z boiska.

6) Nie wolno drużynom przyjmować żadnych rad, ani wskazówek, nie wolno zmieniać numeru podczas gry bez zawiadomienia o tem sędziego i sekretarzy (powoduje to usunięcie gracza z boiska i przyznanie rzutu karnego drużynie przeciwnej). Wreszcie w czasie gry bez pozwolenia sędziego, lub linjowego, nikt nie ma prawa wstępu na boisko.

Kary za przewinienia osobiste.

Najczęściej zdarzającemi się przewinieniami są:

1. Brutalna gra.
2. Podstawianie nogi, zagradzanie drogi, zatrzymywanie, szarpanie, nieprzepisowe atakowanie przeciwnika, bez względu na to, czy jest z piłką czy bez.
3. Wpadanie między dwóch przeciwników, zmagających się o piłkę, w taki sposób, że spowoduje to bezpośrednie zetknięcie się z przeciwnikiem.
4. Przeszkadzanie w jakikolwiek sposób przeciwnikowi w walce o piłkę podczas rzutu sędziowskiego.

Za przewinienia osobiste sędzia przyznaje drużynie przeciwnej:

— **dwa karne rzuty,** jeżeli przeszkodzono graczowi, który był w momencie rzucania piłki do kosza i przez to „kosza" nie zdobył. Jeżeli „kosz" zdobył, zalicza się go i przyznaje się tylko jeden rzut karny. W ten sam sposób postępuje się, gdy strzelający został nieprzepisowo zaatakowany przez dwuch, a nawet więcej

przeciwników, lecz „przewinienie osobiste" zapisuje się każdemu z atakujących zosobna. W razie przewinienia obustronnego przyznaje się tylko po jednym karnym rzucie.

Gracz strzelający do kosza jest tak skupiony, że znajduje się wobec przeciwnika w pozycji bezbronnej i nie powinien być atakowany nawet po odrzuceniu piłki, aż do chwili odzyskania równowagi. Szczególniej przy strzałach w biegu z pod kosza obrona trąca nieprzepisowo gracza i w tym wypadku należy ogłosić przewinienie osobiste, bez względu na zdobycie kosza. Nie należy z drugiej strony uważać za przewinienie wybicia piłki z rąk gracza, chociażby ono nastąpiło w ostatnim momencie strzelania do kosza, gdyż tego rodzaju atakowanie uznać należy za prawidłowe a nawet jeżeli idzie o wybór ostatniego momentu — za pożądane.

— **jeden karny rzut,** jeżeli sędzia uznaje, że przewinienie popełniono w warunkach innych, niż wymienione powyżej.

W każdym z wymienionych wypadków, winnemu odnotowuje się jedno przewinienie osobiste. Gracz, który popełnił cztery przewinienia osobiste automatycznie zostaje zdyskwalifikowany i musi opuścić boisko, bez prawa powrotu do gry.

V. KOMISJA SĘDZIOWSKA I JEJ OBOWIĄZKI.

43. Skład Komisji

Komisję sędziowską stanowią: sędzia główny, sędzia pomocniczy, dwóch mierzących czas i dwóch sekretarzy.

Sędziowie i ich pomocnicy muszą posiadać doskonałą znajomość przepisów i w wykonywaniu swych obowiązków kierować się absolutną bez-

stronnością i poczuciem sprawiedliwości. Sędzia główny i pomocniczy powinni ubraniem odróżniać się od graczy i publiczności.

44. Sędzia główny

Sędzia główny prowadzi zawody sam, lub wspólnie z sędzią pomocniczym: wprowadza piłkę do gry, decyduje, czy piłka jest w grze, czy z gry wychodzi, orzeka kiedy i przez kogo został zdobyty kosz, oraz ile zalicza się za to punktów, zarządza przerwy na prośbę któregoś z kapitanów, stwierdza popełnione błędy, nakłada kary, dopuszcza do gry rezerwowych, przerywa grę i ogłasza jej koniec. W połowie spotkania i po zakończeniu ogłasza oficjalny wynik.

W piłce koszykowej dopuszczalne jest sędziowanie jednocześnie przez dwóch sędziów — głównego i pomocniczego. Zwłaszcza poważniejsze zawody, jak o mistrzostwo i t. p., powinny mieć podwójną obsadę, gdyż jeden sędzia może śledzić tylko sytuację wokół piłki i zazwyczaj nie uchwyci szeregu brutalnych reakcyj, zwłaszcza na przedpolu piłki, gdzie np. obrona trzyma za ręce, spodenki i t. d. napastników, chcących wybiegać na pozycje, lub też napastnik w decydującym momencie odpycha obstawiającego go obrońcę, dochodząc swobodnie, aczkolwiek nieprzepisowo do piłki. Oczywiście obaj sędziowie muszą się porozumieć co do sposobu sędziowania i do podziału poszczególnych czynności (rzuty sędziowskie i t. p.).

Sędzia przed grą winien zbadać stan boiska, tablic, koszy, piłek i przyrządów sygnalizacyjnych komisji sędziowskiej, oraz stwierdzić, czy są przygotowane według przepisów. Nie może dozwolić żadnemu graczowi na posiadanie przy sobie rzeczy, które mogłyby, je-

go zdaniem, zagrażać innym graczom (spinki, branzoletki, długie paznokcie i t. d.).

Sędzia musi dokładnie ustalić z mierzącymi czas sposób obliczania wszelkich przerw, zwłaszcza w związku z rzutami karnemi.

Sędzia rozstrzyga w kwestjach spornych, nieobjętych przepisami.

Sędzia główny może przerwać grę w razie jakiegoś wypadku.

Ani sędzia główny, ani pomocniczy, nie mają prawa zmieniać ani uchylać rozstrzygnięć, jakie wydał każdy z nich w granicach swej kompetencji. Jeżeli obaj wydadzą jednocześnie różne decyzje, dotyczące tego samego momentu, a decyzje te pociągają za sobą kary różnej wysokości na niekorzyść tej samej drużyny, to pierwszeństwo ma kara cięższa. Nie przeszkadza to stwierdzeniu przewinienia obustronnego.

Sędzia (i pomocniczy w systemie dwóch sędziów) ma prawo stwierdzać naruszenie przepisów, dokonane bądź w granicach, bądź też poza granicami boiska, w każdej chwili i przeciw kilku graczom jednocześnie, od początku do końca gry włącznie z wszelkiemi przerwami.

Sędzia zauważywszy przewinienie, wskazuje sekretarzom gracza, który i jakie przewinienie popełnił, pokazuje na palcach, ilość zarządzonych karnych rzutów, oraz wyznacza gracza, który ma je wykonać.

Sędzia powinien wyraźnie informować sekretarzy, czy dane przewinienie kwalifikuje jako techniczne czy osobiste. Tak jedne jak i drugie są

bowiem odnotowywane w protokule, ale konsekwencję — w postaci dyskwalifikacji gracza — pociągają za sobą jedynie przewinienia osobiste.

45 Sędzia pomocniczy Do obowiązków sędziego pomocniczego należy wskazywanie przewinień lub błędów, popełnionych gdziekolwiek przez gracza, pomaganie w rozstrzygnięciach, dotyczących „autów". Z polecenia sędziego głównego pomocniczy może wprowadzać piłkę do gry, zastępując go w ten sposób. Do jego obowiązków należy w razie potrzeby wyjaśnianie sekretarzom decyzyj sędziego głównego.

45. Sekretarze Sekretarze zapisują zdobyte kosze, oraz popełnione przewinienia, dzieląc je na techniczne i osobiste. W razie gdyby któryś z graczy popełnił cztery przewinienia osobiste, sekretarze dają o tem znać sędziemu. Sekretarze po każdym koszu sprawdzają wyniki i wszelkie adnotacje. W razie stwierdzenia różnicy zawiadamiają o tem sędziego. Gdy różnicę zauważono nie zaraz, sędzia, o ile nie jest pewny rezultatu, wydaje decyzję na korzyść drużyny słabszej. Sekretarze zaopatrzeni są w przyrządy sygnalizacyjne, któremi zwracają uwagę sędziego, gdy należy zmienić gracza.

Sygnał sekretarza nie przerywa gry.

46. Mierzący czas Mierzący czas notują chwilę zaczęcia gry, i odliczają czas, zużyty na wszelkie przerwy podczas gry. Mierząc czas, puszczają w ruch zegar w chwili, gdy sędzia, wprowadzając piłkę w grę rzutem sędziowskim, zagwiżdże, wyrzucając piłkę do góry. Sygnał mierzących czas, ogranicza czas gry w każdej połowie. Jeżeli w czasie od chwili sygnału mierzących czas na

koniec gry, do przerwania jej przez sędziego głównego, zdobyto kosz, sędzia musi w porozumieniu się z pomocniczym lub sekretarzami rozstrzygnąć, czy czas gry upłynął przed oderwaniem się piłki od rąk rzucającego, i w zależności od tego decyduje o zaliczeniu kosza.

Mierzący czas powinni używać jednego zegarka, umieszczonego tak, aby obaj mogli go równocześnie obserwować. Na zawodach mniej ważnych, łączymy w jednej osobie kilka funkcyj, aby ograniczyć ilość osób, występujących w charakterze oficjalnym.

Sędziujący przerywa gwizdkiem grę, gdy chce wydać jakąś decyzję. Tony gwizdków sędziego głównego i pomocniczego winny być różne.

Nie jest konieczne dawanie sygnału gwizdkiem po zdobyciu kosza, przy rzucie sędziowskim (z wyjątkiem na początku gry lub wznowienia po przerwie), jak również na rzut piłki z poza granic boiska.

SPIS ROZDZIAŁÓW.

WARSZAWSKI OKRĘGOWY ZWIĄZEK GIER SPORTOWYCH.

PROTOKUŁ ZAWODÓW ~~MISTRZOWSKICH KL.~~ TOWARZYSKICH PIŁKI KOSZYKOWEJ męskiej

rozegranych dnia 15 maja 193 3 w Warszawie na boisku / ~~sali~~ Polonii

Sędzia główny T. Myśliński Sędzia pomocniczy P. Biedrzycki

Mierzący czas K. Radzio i St. Werner Sekretarze K. Jurek i T. Werner

Drużyna K. S. Victoria w Warszawie

Wejście na boisko	Nazwiska i numery graczy	Karne osobiste	Zdobyte punkty: I połowa		II połowa		Dogrywka		Karne techn.
	4 A.P. Kapałka	1	221	2, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 13, 15 //		17, 19, 20, 22, 24, 26 //		28, 29 //	
1	7 Prusak								
	6 A.S. Zgliński		111		22		2		
	3 A.L. Olszewski		22						
11	10 Nowicki				2				1
	5 Pom Kwast	1			2				111
	8 Ob. Bednarek	1	21		21		1		1

Punkty z gry 22 ; z karnych 7

Drużyna K. S. Smok w Krakowie

Wejście na boisko	Nazwiska i numery graczy	Karne osobiste	Zdobyte punkty: I połowa		II połowa		Dogrywka		Karne techn.
	A.P. Wójcicki		2	2, 4, 5, 6, 8, 10, 11 //	22	13, 14, 16, 18, 20, 22, 24, 26 //		27 //	
	A.S. Fabry	1111	2						
1	Skucha		1		2				
	A.L. Sulikowski		211		2				1
	Pom Baran				221		1		11
	Ob. Trytko	11	2		2				

Punkty z gry 22 ; z karnych 5

Wynik: 29 : 27 dla drużyny Victoria

Żądano przerw 1, 1 ogółem 2 razy
Przewinienia osobiste 3, techniczne 5.
Wykluczono graczy —
Napomniano —

Żądano przerw 1, 1, 1 ogółem 3 razy
Przewinienia osobiste 6, techniczne 3
Wykluczono graczy Fabrego
Napomniano —

Za zgodność:

Kapitan drużyny K. S. Victoria — Mierzący czas: — Sędzia główny: — Sędzia pomocniczy: — Sekretarze: — Kapitan drużyny K. S. Smok

Podpisy: [illegible] [illegible] T. [illegible] P. Biedrzycki [illegible] St. [illegible]

Uwaga dla sekretarzy; Karne osobiste oznacza się literą — O. techniczne — T.

Wzór wypełnionego protokułu zawodów piłki koszykowej.